沙羅曼蛇（サラマンダ）

必勝（ひっしょう）ハンドブック



1987
vol.17
9月4日号（がつかごう）とじこみプレゼント
ファミコン必勝本

かつてゼロス軍を打ち破ったグラディウスの勇者が再び立ちあがった。邪悪な侵略軍サラマンダが、惑星ラティスを制圧したのだ。勇者は、ラティスの王子と共に反撃を開始した。

ウ・ワ・サ・の 沙羅曼蛇 さらまんだ

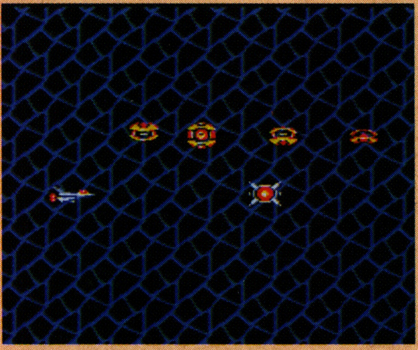
攻略パターン身につけ本

傑作シューティングとして大人気だった"グラディウス"の、パワフルな続編"沙羅曼蛇"がファミコン新登場だ。このゲーセンからの人気ゲームの徹底攻略法を教えちゃおう。この本だけで、この超難ゲームも君の十八番だ!!

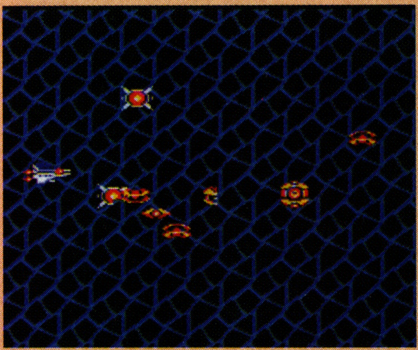
PATTERN 1 パターン1

パワーアップはグラディウステクだ

このサラマンダでも、グラディウスと同じように、2つの超時空間戦闘機"ビッグバイパー"と"ロードブリティッシュ"は、最初のうちはスピードも遅く、武装も2連射ビームだけだ。当然こいつは強くしていかなけりゃいけないんだけど、これがグラディウスと同じテクでできるぞ。各面の最初によく出る黄色い編隊を全滅させるとカプセルがでてくる。それをいくつか集めてAボタンでパワーアップだ。さて、肝心のそのパワーアップだけど、グラディウスの時よりかなり強烈なものになっていて、ミサイルは上下連射で、しかも2段階にスピードが上がり、ダブルビームがリング状に広がるビームになっている。そして、究極のレーザーは、2段階に長さがかわり画面上の敵を一掃できる。くわしい使い方は各ステージに書いてあるけど、できるだけためてオプションを増やすのが得ってのは変わらない。たとえビーム砲でも、オプションがたくさんの方が使えるものだぜ。



◀黄色い色をした敵キャラの編隊を、一機も残らずたおすと、最後の一機がカプセルに変化するぞ

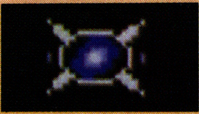


◀しかも、各ステージの最初の方では、いかにも撃ってくださいっていう形の編隊ばかりなんだ

SPEED	MISSILE	RIPPLE	LASER	OPTION	FORCE
▲スピードアップは10段階あるけど、自分で使いこなせる程度にしとくのが無難	▲上下方向に地を這うようなミサイルを2連射。2度とるとミサイルが速くなる	▲はじめ小さな輪っかが出てだんだん広がっていく。広い場所での戦闘に有利だ	▲こいつは最強。貫通力が高いから編隊ごと潰せる。長さが2段階に変化をする	▲プレイヤーの分身。最高3体まで付けられる。2人プレイ時は2人合わせて3体	▲正式名称は"フォースフィールド"。ここ一番て時に大切な全方向バリヤーだ

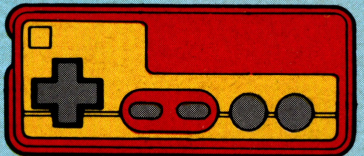


◀黄色いカプセルはパワーアップの必須条件だ。完全武装めざしてとりまくれ



◀前作と同じように、これはとると敵を全滅させる。敵キャラをためてからとれ

コントローラー操作法



十字ボタンで上下左右に移動。Aボタンは、その時に光っているパワーアップを装備できる。Bボタンはミサイルからレーザーまで攻撃の全てを行う。スタートはポーズ機能。操作性はばつぐん!!

PATTERN 2 パターン2

2人プレイとコンティニューで1歩でも遠くまで進め

なんつったって、グラディウスからの最大の進歩は2人同時プレイが可能になったことだ。しかもこの2人同時プレイがなかなかエキサイティングだったりする。さて、そこでこの時の重要テク"バトンタッチ"を教えちゃおう。どちらか一方のプレイヤーの残機数が0になっても、もう一方のプレイヤーに残機数があれば、Aボタンを押すとその機をもらってゲームに復帰できるのだ。1人で戦っても2人で戦っても、出てくる敵キャラの数は同じなんだから2人で戦った方が絶対有利なのだ。残機数を遊ばせとくのはもったいないのだぞ。また、コンティニューが3回までできるから、とにかくあきらめずにしつこくトライだ！



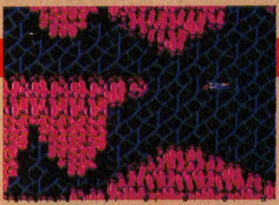
◀▲1人がゲームオーバーになっても、もう一方のプレイヤーの残機数をもらってゲームに復帰できる。これぐらいしないとクリアーできない超㊙さなのだ

STAGE STORY

ステージストーリー　ここで各ステージのストーリーを君たちに教えてあげよう

STAGE1●細胞Ⅰ

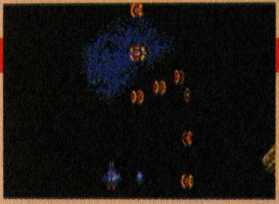
サラマンダ軍の秘密兵器、惑星生命体ゼロスフォースの末端部。道をはばむようにもりあがる細胞の壁。傷つけてもすぐに回復し、あげくのはてに骨まで飛び出してくる。この防衛兵器のはてに、この方面の敵司令部である、目と触手を持つ巨大な脳細胞がいるのだ。



◀細胞がもりあがるなかを突破してゆくのだ

STAGE2●火山

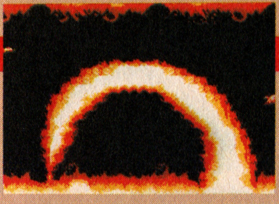
侵略の拠点たるゼロスフォースを失ったサラマンダ軍は、2機の時空間戦闘機を迎え撃つべく、アステロイドを盾とし、山々に前哨基地を置いた。そして、その最後尾にはミサイル艦を従えた重巡洋艦テトランが待ちかまえ、4本の腕が回転してせまりくる……。



◀前哨部隊のベルベルムの編隊が襲いかかる

STAGE3●プロミネンス

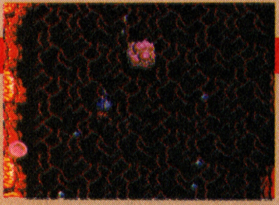
いっきに敵本星へ近づくために、2機は炎の滝と呼ばれる地帯へと向った。しかし、そこは惑星生命体のエネルギーがコロナとなって吹き上げ、火の鳥が乱れ飛ぶ灼熱の世界であった。ようやく突き抜けた先には、巨大な炎の柱を吐き出すドラゴンがまちうけていた。



◀コロナは敵味方を問わず全てを燃やし尽す

STAGE4●細胞Ⅱ

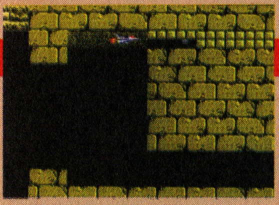
炎の滝を抜けた2機は、再び惑星生命体の内部へと侵入していくことになった。自衛システムでもある、攻撃性の強い小生命体がひそむそこは、まさに敵の巣であったのだ。体内細胞が激しく迫りくるのをたたき、迷路のような生命体内を抜けた先には、ガイコツが。



▶赤血球や白血球のような敵の中を逆走だ

STAGE5●神殿

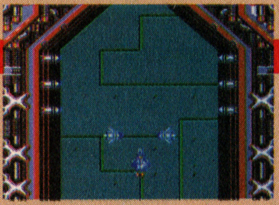
惑星生命体ゼロスフォースは、かつて惑星ラティスに存在した古代神殿も吸収し、基地としてしまっていた。今まででもっとも本格的な防衛陣と複雑な地形が行手をふさぎ、大艦隊が派遣されていた。重巡の砲火がきらめき、戦闘空母が球形弾で攻勢に出て来た。



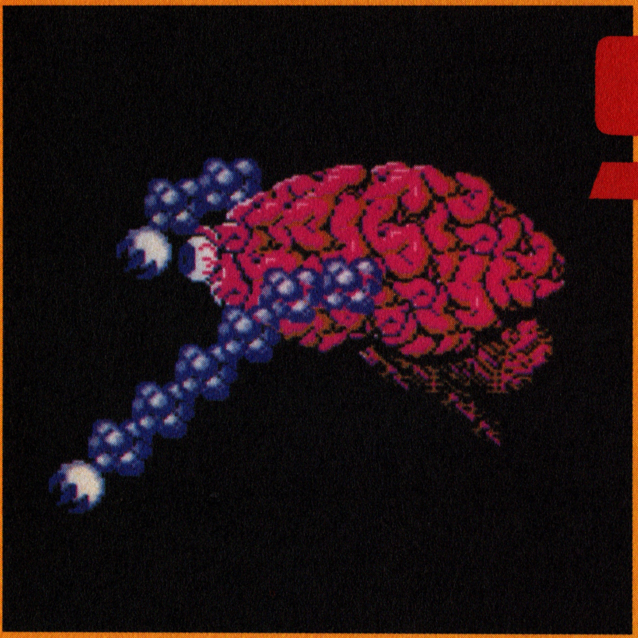
◀巧妙に配置された防衛部隊が行手をはばむ

STAGE6●機械都市

ゼロスフォース本体の心臓部へとつながる軍の中心要塞。ついに最後の決戦の火蓋がきられたのだ。親衛部隊が最終特攻をかけてき、幾百とも知れぬ対空砲弾が宇宙をいろどっていく。そして要塞の最後には、悪の化身ともいえる巨大な蛇"沙羅曼蛇"がいたのだ。



◀最終防衛線は、最強防衛線でもあった



STAGE 1

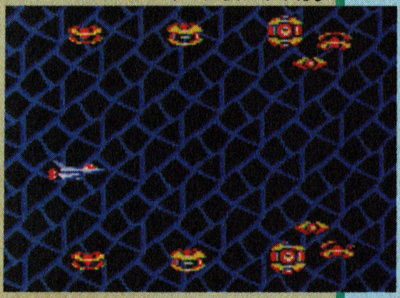
ゲーセンに沙羅曼蛇が出た時の目玉は、この動く地形のダイナミックさだ。このステージ１はその意味でもっとも沙羅曼蛇らしいといえる。地図上のラインはその地形攻略ベストコースなのだ。

盛り上がる地形には躊躇せず突進せよ!

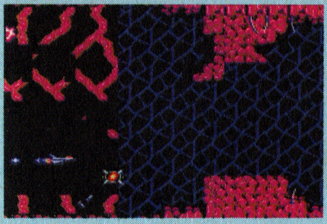
ステージ１の難関は、あちこち盛りあがる細胞だ。こいつはあっというまにせり上がるから、行手をふさがれる前に、撃ちまくって一気に突破だ。下の地図は地形が出てきてからのものだけど、その中で画面上下の壁とちがって丸い粒でできてるのが盛り上がってくる細胞だ。

まずは前哨編隊を倒してパワーをためこめ!!

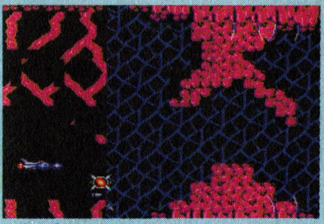
スタート直後の敵編隊のでる所はきまっている。でてくる先からたたくグラディウステクだ。ここでのパワーアップは、オプション、レーザー、ミサイル、スピードの順に大切。



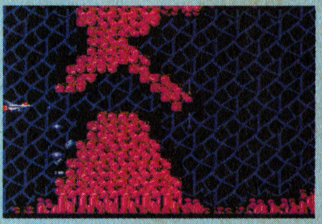
▶こんなふうになったら、素直にあきらめ次の編隊を狙え。



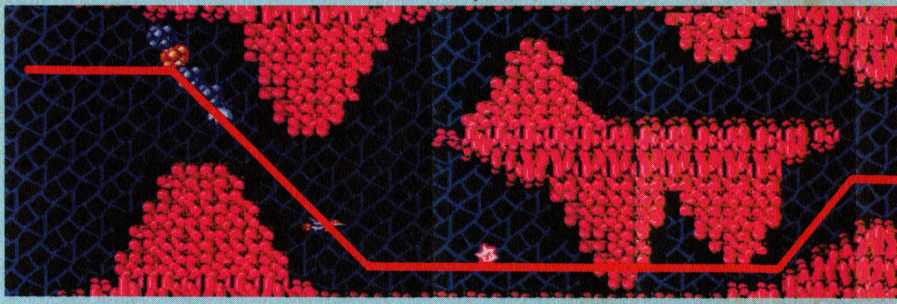
▲網のような中をくぐった先に



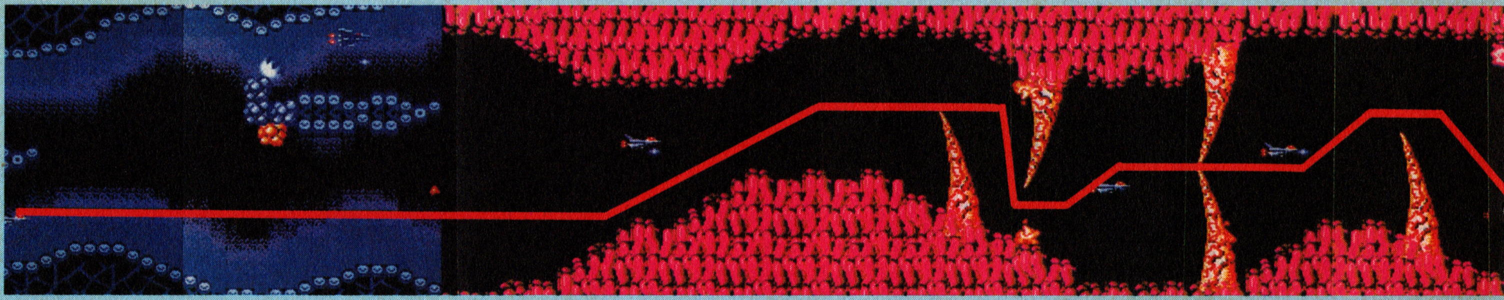
▲上下から山がせりだしてくる



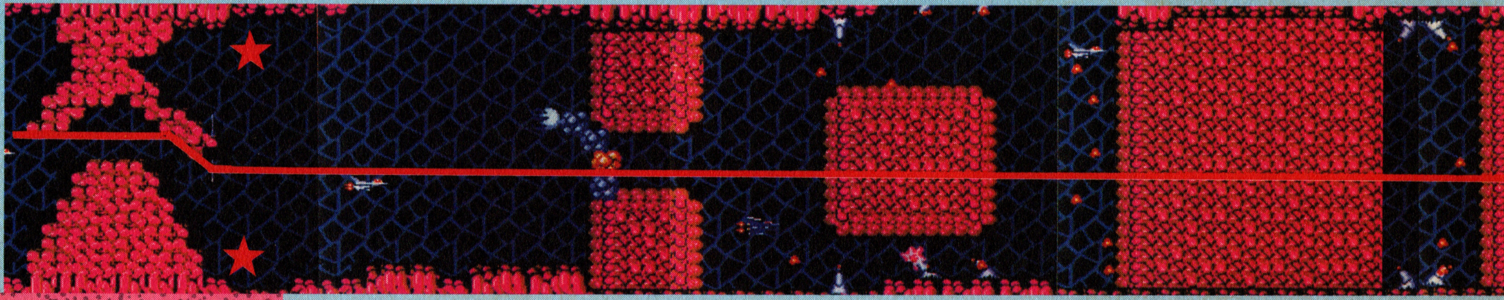
▲全部出てから一気にすりぬけ



▲地形はここから始まる。ここは機を上にもっていっといてから触手を撃破し、スクロールにあわせて右下へ滑り込むようにして突破。



▲ここの骨は、一つ一つよけるのは楽だけども、複合しているから油断は禁物だ。まず骨の前で停止し、ひっこんだところを抜けよう。



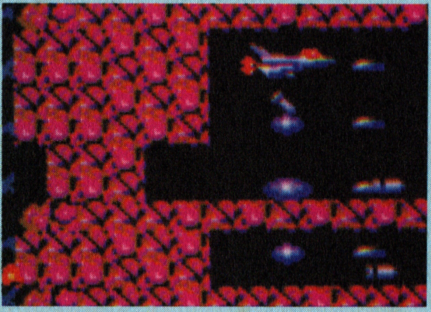
▲ここから右の、ちょっと赤茶けた細胞壁が復活する細胞だ。このテクは右上のコラムに書いてあるとおり。網目状も同じテクだ。

細胞I

前進を阻む細胞の壁 ザコは気にせず強攻突破だ!!

細胞壁も恐れることはない

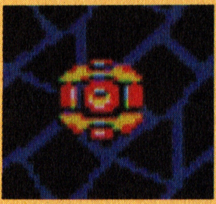
このステージ最後の方の細胞壁のうち、ちょっと粒の形のちがうタイプがある。これがゲーセンでも数々のゲーマーを泣かせた〝復活する細胞〟だ。これは壊しまくって進むしかないんだけど、普通に撃っていたんではすぐにはまってしまうのだ。そこで、ここでは撃ちっぱなしのテクが必要。まず、すぐに復活されないように、壁に近づいてからBボタンを押しっぱなしにする。そうすると、ビームは画面上2個出るから至近距離では実質上の連射になる。あとはさく岩機みたいに掘り進むだけなのだ。



▲レーザー撃ちっぱなしで細胞つぶすっつのは、なんとなくリッチな満足感ありまふ。

敵キャラ ENEMIES

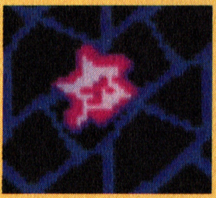
エネミイズ



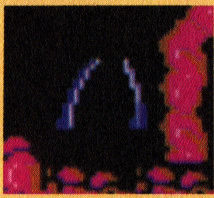
▶どの面にもでてくる「ベルベルム」。編隊のパターンをよめ



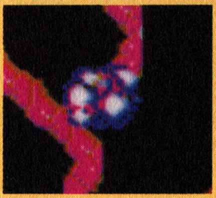
▶この〝デスバンド〟は腕の茶色の部分にしかダメージがない



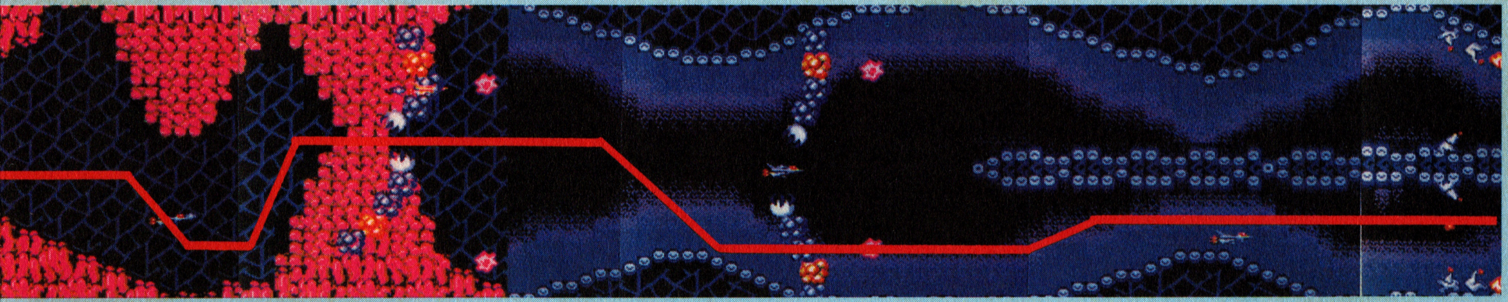
▲一機か二機で飛来し、カプセルを持っているありがたい敵



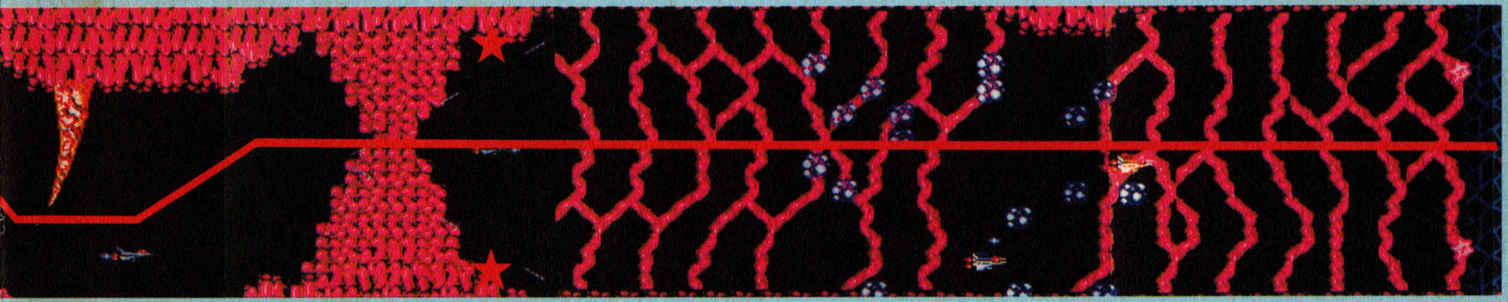
▲地図上の星印の所から、こっちに向かって飛んでくるぞ

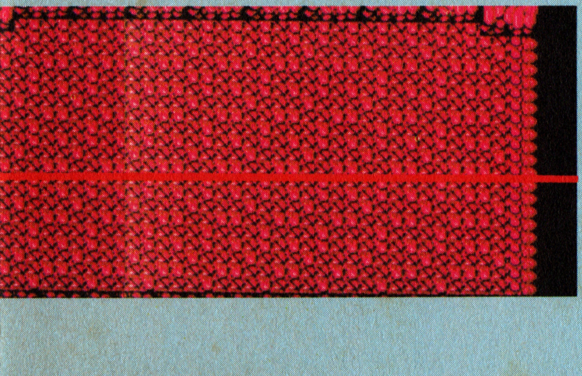


▲網目状の所にいる。けっこうかたいけど根気よくつぶせ



▲ここにしろ、地図左にしろ、ベストコースを二又の下にしたのは、カプセルを持つ敵をたおしやすいからだ。ここは敵が多いぞ。

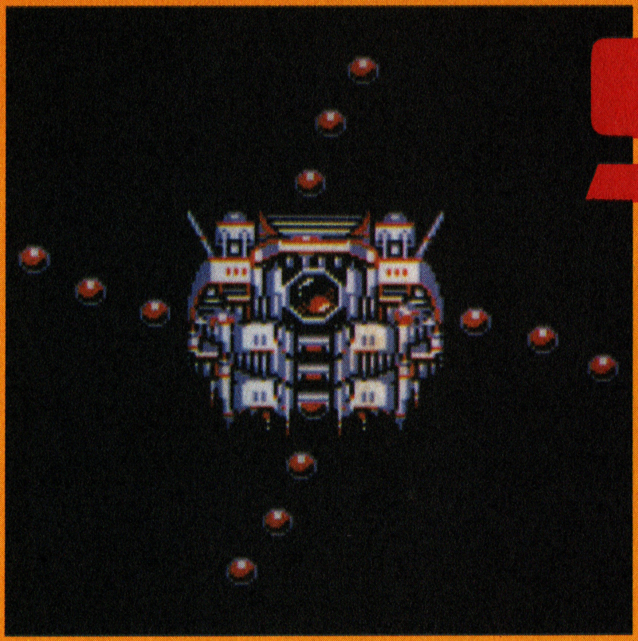




ゴーレムはまわり込んで目玉を狙え

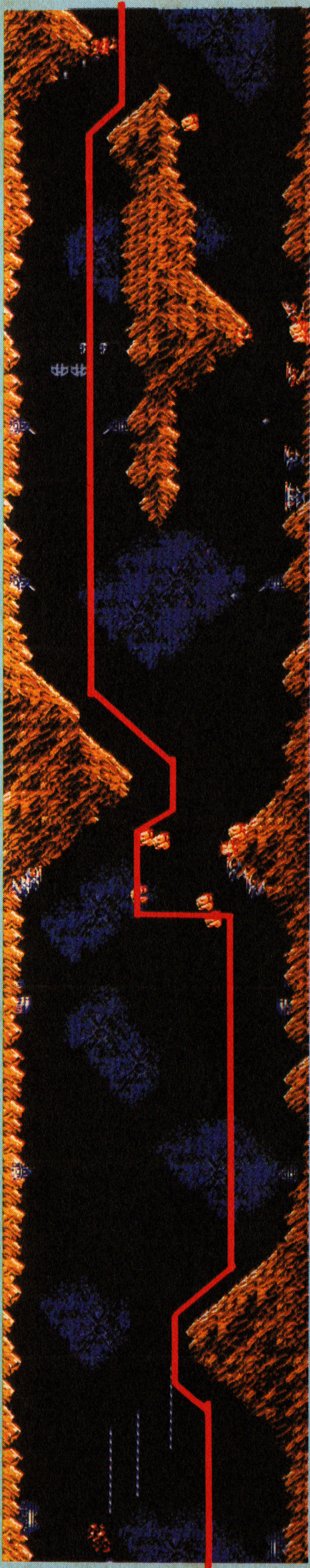
ステージ1のボスキャラの〝ゴーレム〟。こいつは目玉にしかダメージがない。戦う時は、触手を誘導して目玉の前からはなし、その後いっきにまわりこんで目玉を連射するのだ。スピードがあるととっても便利なんだけどね。





STAGE 2

このステージは縦スクロールだ。地図上のベストコースは、あくまで回避のためのベストだから、当然うろうろすることになるけどね。そして、火山と基地は早めにたたきつぶせば、この面のクリアは間違いナシ。

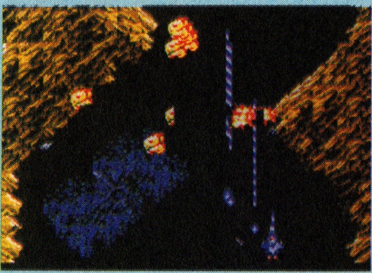


◀ほとんどのコースが、わざわざせまい方を通っているのは、ここに限らず火山や基地を攻撃しやすくするため。それほどきついぞ。

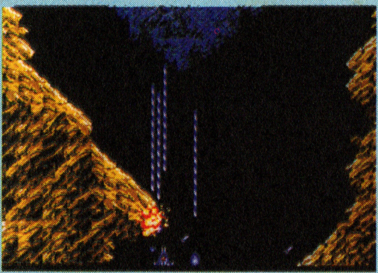
◀ここの火山2連発は、ちょっときついものがあるんだよねえ。レーザーで最初に掃射するにはオプションもいくつかほしいとこだ。

火山は噴火口をつぶして軽〜く通り抜けろ

右の地図は地形がきつくなった所からはじまっているけど、山のうちのいくつかは火山弾を噴出してくる。これはグラディウスみたいに、全てつぶすのは不可能だし、死角もないのだ。とすると残る道は火山口をつぶすだけ。火山弾を噴出してくるあたりにレーザーを固定させて撃ちっぱなしにすると、〝ボム〟っといく。その後はただの山になってくれるのだ。もっとも、得点は0。



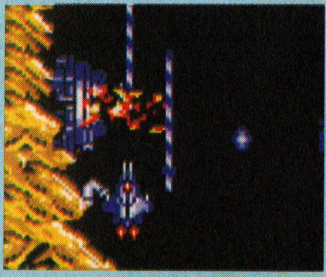
▲右の山にあわせて連射だ。ここは2つの山が重なって余裕がナイ



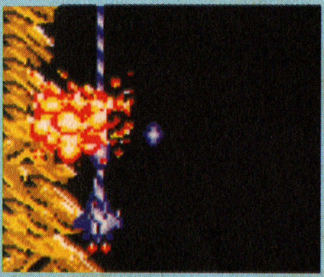
▲右をつぶしてから左へ。スクロールに押し出される前に2つとも撃破

前衛基地には思いっきり近づいて連射しまくれ

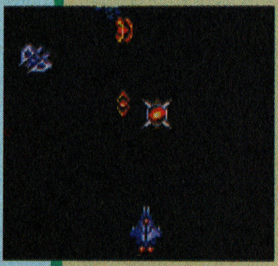
前衛基地は、ほうっておくと際限なくザコキャラを発進させてくるやっかいな敵だ。ぜひともつぶしておきたいけど、敵もなかなか巧妙にこれを配置してあるから、地面に激突したりしてアウトになりやすい。というわけで、方法としてはできるだけ近づいておきレーザー連射だ。オプションがあるならそっちに撃たせると楽ちんだけどもね。

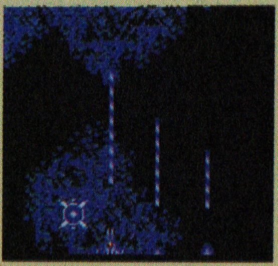


▲山の斜面に沿って前衛基地へ



▲あとはレーザー連射で終わる



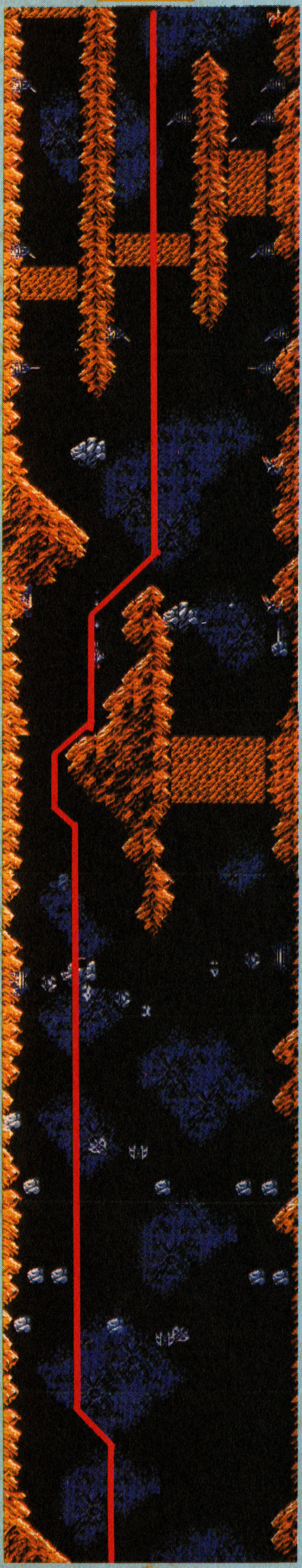


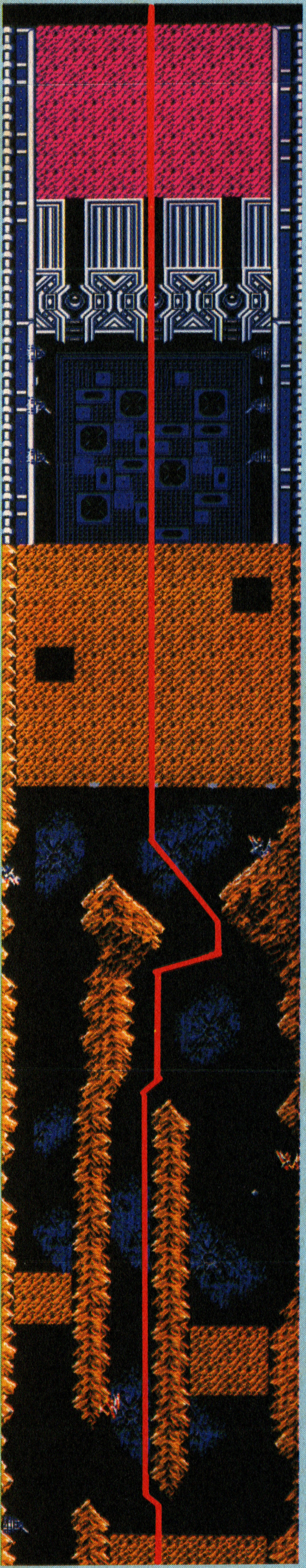
▲ベルベルムのパターンは縦横がいれかわっただけ。ためたパワーでレーザをとれば破壊力アップ

パワーアップはレーザー

縦スクロールになったとはいってもベルベルムのパターンは同じ。でてくる先からたおせばたいした事はないぞ。さて、こうして集めたパワーはレーザーにしよう。なにより上の技はレーザーをとってあるのを前提にしているんだ。あと必要なのはミサイルってとこ。

火山 前進基地と火山からあふれ出てくる敵中を突破せよ





◀これらの壁は、復活もしないし、楽に思ってちゃだめだ。たいていはそのむこうに基地なんかがあるから、はじっこを撃っておこう。

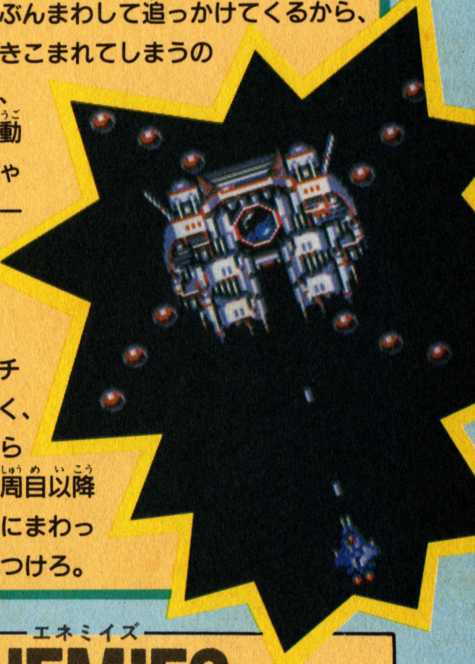
▶ここも壊せる壁だけど、やっかいなのは身動きの軽いウグがやってくること。こっちは動けないから、上下操作であらかじめよけろ。

核をたたくにはまずまわりから

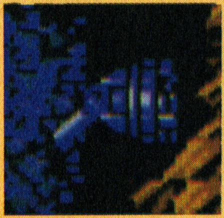
ボスキャラの所へ行くには、ここの3つの核を壊さなくっちゃならない、核は弾を撃ってくるからかなりきつい。それに砲台も6つあるから、先にこちらをつぶして核との戦いに集中していこう。

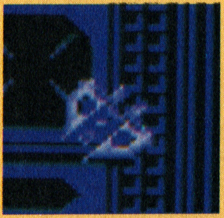
ボスは回ってくるのがおスキ？

ステージ2のボスキャラは“巡洋艦テトラン”だ。4本の腕をぶんぶんまわして追っかけてくるから、ついそいつにまきこまれてしまうのだ。といっても、そんなに早くは動き回れるわけじゃないから、スピードが2つぐらいあれば大丈夫だ。もっとも、中央ハッチはけっこうかたく、ここにしかあたらない。また、2周目以降は腕が逆まわりにまわってくるから気をつけろ。



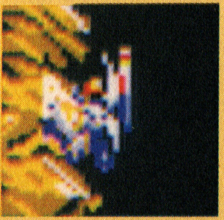
敵キャラ ENEMIES（エネミイズ）



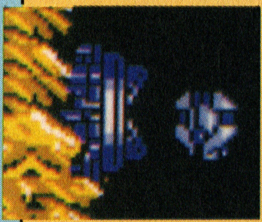


◀影のように現れて急上昇するウグ。カプセル持ちもいる

▲連続的にビームを出すいやな砲台。ミサイルで吹き飛ばしちゃえ



◀岩かげをちょこちょこ動いては弾を撃ちあげるグレムリン



▲前衛基地から飛び出すザコ。この面ではあまり変な飛び方はない



◀こいつはたいてい画面中央から上をうつとうしく動くぞ



STAGE3

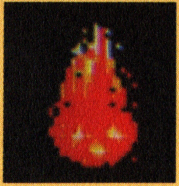
上下に逆まく火炎の回廊。炎の滝はその名の通り真赤な猛火で彩られていた。2機の前には火炎で塗りこめられた鳥たちが飛びかう。そして、さらにその向こうに巨竜の鳴く声があった。

敵キャラ ENEMIES

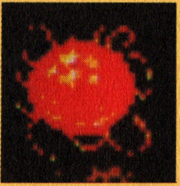
ザコキャラも全て火のかたまりでできている!!



▲編隊はカプセルを持つが、一機のは倒すと弾になる



▲火の中から飛びだし、上下するファイヤーボール

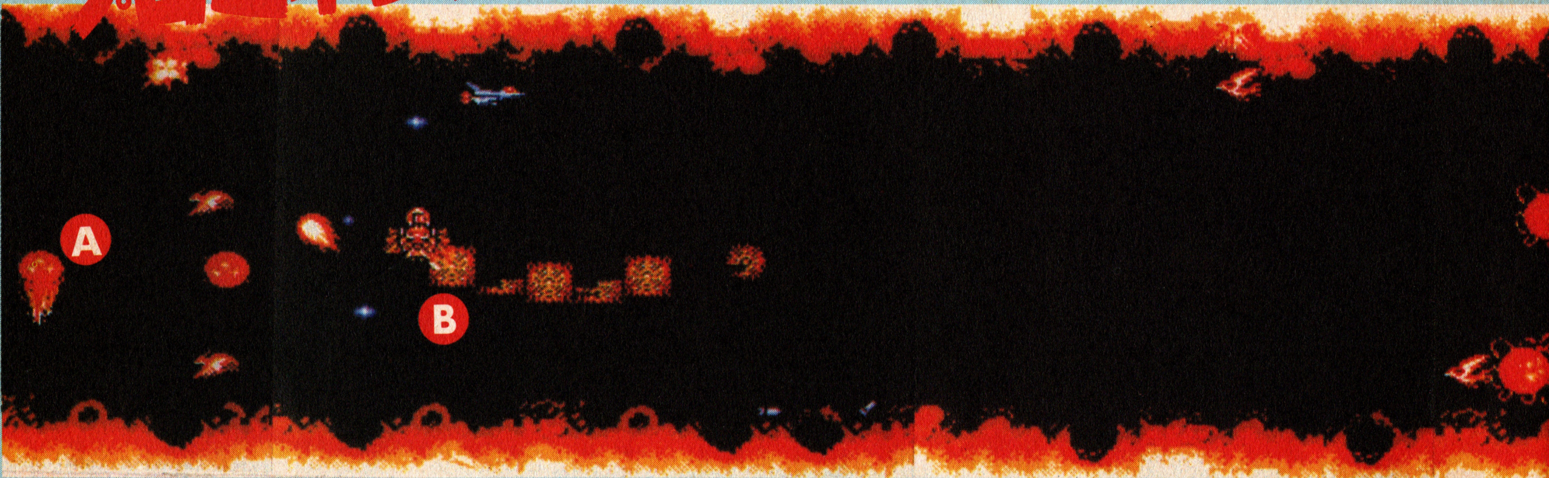


▲ファイヤーボールとにているが向かって飛んでくる



▲炎の中から飛び上がってくる。かたいけどカプセルを持つ

これが、プロミネンスだ!!

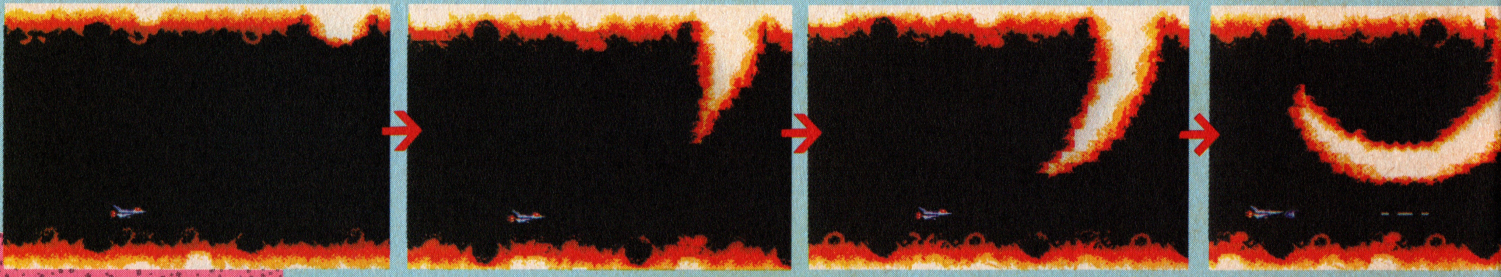


上の地図はプロミネンスステージのもっとも戦いの激しい所だ。ここで、この第3ステージの攻略パターンを説明しよう。

まず、地形の障害は上下の炎を吹き出すコロナ。これは下によけ方がまとめてあるけど、Ⓒの地点なんかでよけるのがいいだろう。2度目に噴出した時にも、ここなら自機を動かしてよける必要はない。敵キャラは、Ⓐのタイプが上下移動で、Ⓑ、Ⓒのタイプが追尾してくる。はっきりと追尾してくる敵の数が多いだけ

炎の噴火はしっかり見ればよけられる

ステージ3で何が恐ろしいっていっても、このコロナの噴出ほど恐ろしいものはない。そこで、こいつからの逃げまわり方だけれど、左はしの写真を見てくれ。ザコキャラ同様コロナも噴出前は前触れがある。こいつを見たら、現在の自機の位置とコロナの長さを考えて、よけるか輪の内側へ飛びこむかを一瞬できめるのだ。といってもそうそうカンタンにできるものじゃないから、ちょっとした要領を言っとくと、



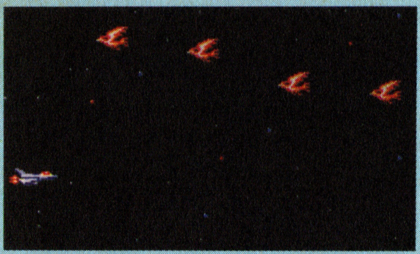
▲前方の炎がふっくらと盛り上がると ▲そこからたけのこみたいに炎が出る ▲今回は自分と関係ない方へ炎がのびたからこれを無視して直進

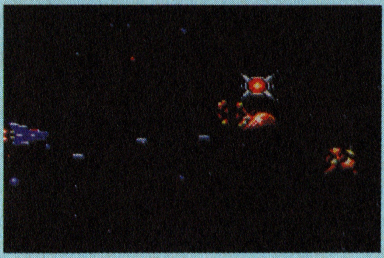
プロミネンス

猛炎の中をかいくぐる超スリル

ここのパワーアップはスピード最優先

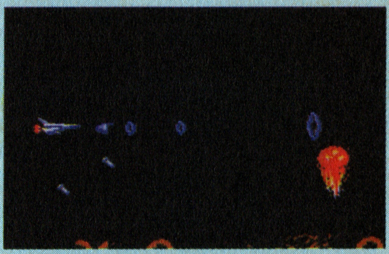
他のステージはいざしらず、このステージではスピードアップが最も必要だ。なぜなら、コロナの噴出をよけるにはなまはんかなスピードではどうにもならないからだ。だから、ステージ最初の火の鳥の編隊は全て倒してスピードにかえよう。

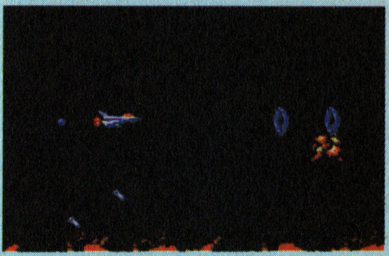

▲波のように飛ぶ編隊

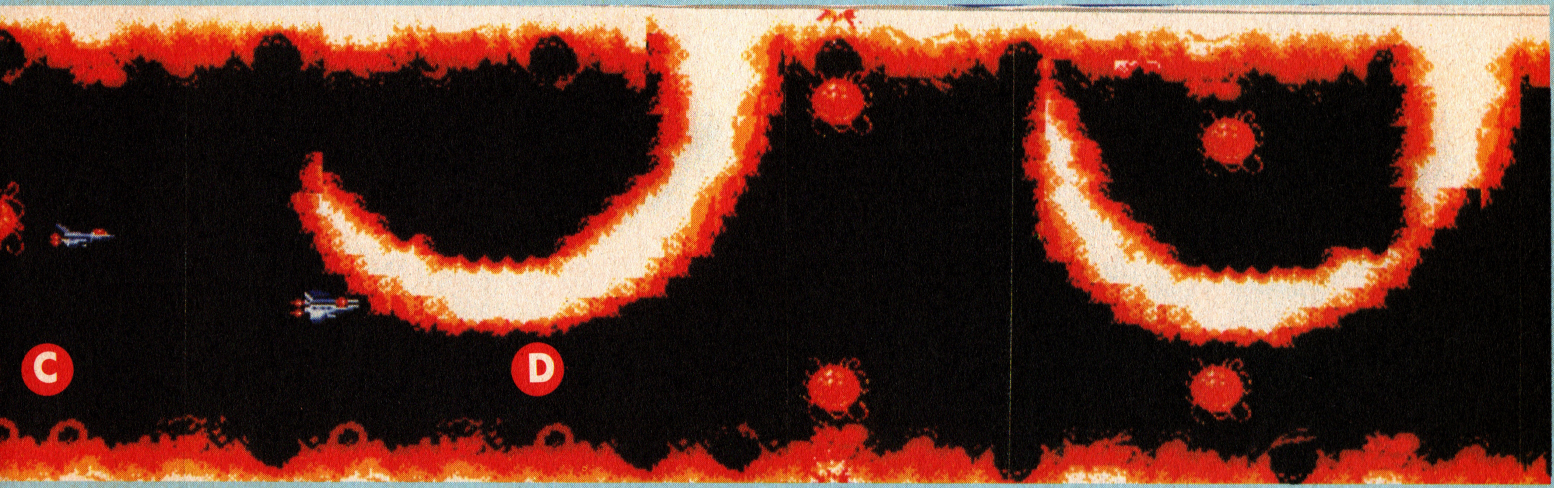

▲パワーアップはとにかくスピードアップにしろ

敵は炎から出たとたんに攻撃だ

ファイヤーボール類やフェニックスは、画面に登場する際は必ずふりがある。火炎がゆらめいたり、ちょっと空中で止まっていたりするのがそれだ。この時こそこうるさい敵を倒しておく大チャンス。軸線をあわせて、動き出す前につぶせ。

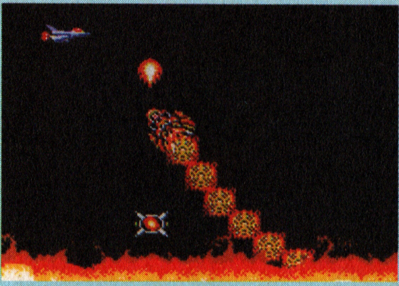

▲ファイヤーボールが騒ぐ炎の中から飛びあがる


▲うろうろする前に安全な所から狙い撃って倒せ



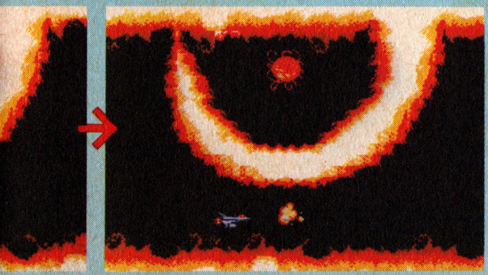
に、自機の行動が制約されにくい所にあらかじめ位置しとくのがいいだろう。具体的な場所としては、やっぱり図のDの場所なんかがいいとこじゃないかな。

自機を画面中央の上下どちらかに位置させておくと、よけるにしろ飛びこむにしろ、左右操作だけに専念すればいいからとってもラクチン。しかもよけるべき炎は半分ですむんだぜい。


▲どっちに逃げまわったって、結局はおいつかれるんだから戦いにかけようぜ

中ボスプラウラーをたたけ

炎の滝を進むには、画面中央の上か下がベストだけど、これは下の方がいいかもしれない。なぜなら、下の方からは中ボスのプラウラーが出てくるけど、これに出てきたはなから集中連射できるからだ。プラウラーの動きはステージ1のデスハンドに似ていて、ダメージをうけるのも頭の部分だけだぞ。


▲上の方では敵ザコもまきこまれる

ボスキャラ倒しの必殺パターンラインだ

ボスキャラのイントルーダは、巨大な竜の首の部分だ。こっちの戦闘機の数倍はある炎の柱を口から吐いて攻撃してくる。そして、やっかいなことにその口が開いた時にしかダメージがないんだよね。でも、一番うしろのラインにへばりついて炎をよけつつ撃てば、けっこう楽な敵だ。近づいてもこないし、たいしてあてなくも倒せるぞ!





STAGE 4 細胞II

こいつはえぐい!!

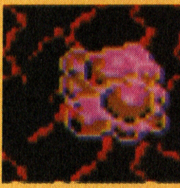
体内最終面

アーケード版にはなかった新ステージだ。基本的にはステージ1を縦スクロールにしたものだと思えばいいけど、細胞壁の増殖はなく、ただただ敵のキャラとの壮烈な決戦になっていくぞ。

敵キャラ ENEMIES



▲まるで赤血球のような形をした敵ザコ、ダブルス



▲バムダは、変な動きをしているのしかたおせないぞ



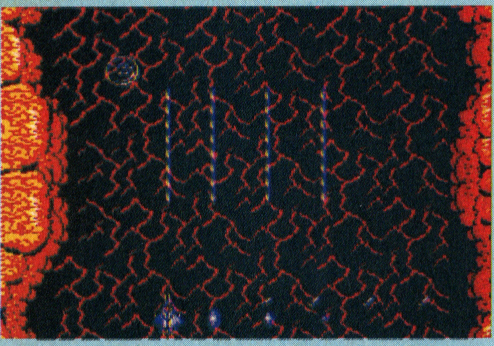
▲バムダとからみあうようにしていて血小板みたいだ



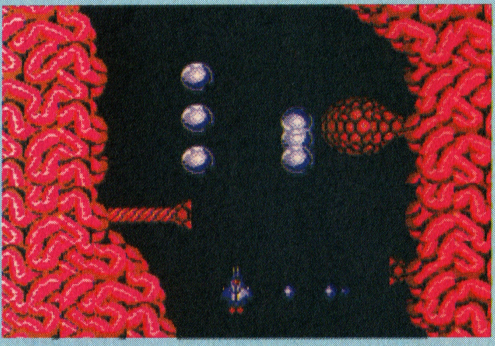
▲ジェリプは狭い通路内にひしめくようにしている

画面は4転ファミコン版での新ステージだ

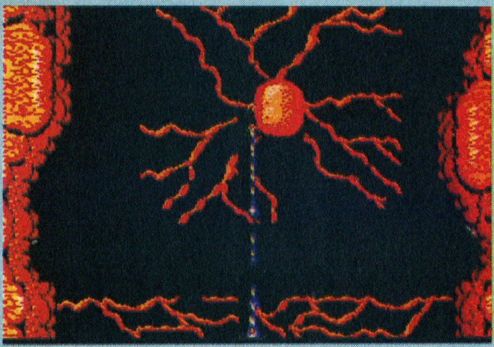
このステージはだいたい4つぐらいの面からできあがっている。はじめはゆっくりとしたスクロールだけど、途中でいきなり速くなり、うねうね曲がりくねった細い道になったり、2つにも3つにも道がわかれたりもする。これが終わるとスクロールは妙にゆっくりになり、障害物をよけるのもカンタンになるのだけれども、この律動のある画面スクロールは、なぜだか人の鼓動を思い出させ不気味でもある。



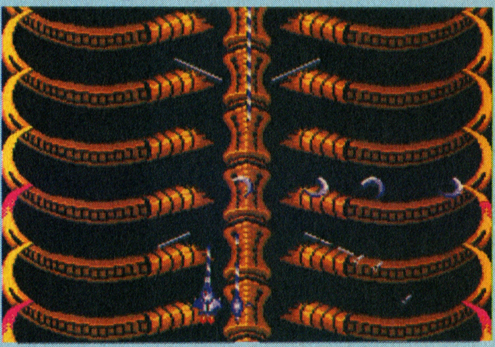
▲最初の方ではステージ2の生命体風味ってとこ



▲この袋は早めにつぶさないと胞子をだしてくる



▲こいつは急に触手をのばす。そのときに撃て!!



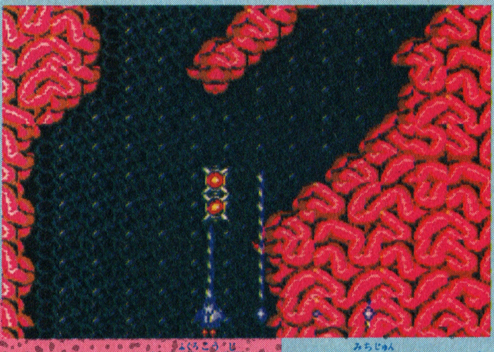
▲敵キャラは倒せないうえ、ビームも飛んでくる

いるんじゃないかと思ったガイコツさん

なんだか体内を下から上にのぼってくみたいに思ってたら、やっぱりボスはガイコツの頭だったというわけ。ただしこいつは、弾を吐き出すわ、目ン玉は飛ばすはと強悪なヤツだ。もっとも、アゴに向かって撃てばけっこうダメージはある。弾どうしの相打ちにだけは気をつけろ。



ハイスピードの通り抜けは画面の下で



▲このステージは袋小路はないから道順はナイぞ

この小腸のような所では、スクロールが数倍は早めで、しかもむき身のカプセルがあちこちに落ちている。だから、欲にかられて取りにいくと、すぐさまそこらの壁となかよくごっつんこだ。生きぬくだけなら、画面中央にいると動きやすいからカンタンだけど、ちょっと欲ばるなら、画面下に自機を置いて、よけながらカプセルをとっていくってのもいい。

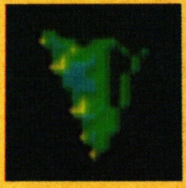
STAGE5 神殿

なんとなくどこかでみたような



このステージは、前半がグラディウスのステージ１によく似た面で、後半はまったく新しい要塞戦だ。しかし、横スクロール最終面らしく、充分すぎる手ごたえを持った難いステージだ。

敵キャラ ENEMIES



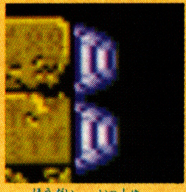
▲敵キャラではない。途中で天井から大量に降りだす



▲要塞内から発進し、縦一列になって突進してくる



▲ステージ後半で、近づくと体当りをしかけてくるぞ



▲砲台の一種だが現れたり消えたりしてうっとうしい

なにはともあれ、ミサイルが欲しいんだよ〜

このステージを攻略していくのにまず必要なのはミサイルだ。それも強力なやつがいる。なぜなら、このステージは地形に固定された敵キャラがなかば以上をしめているからだ。そして、その次にはレーザーが重要だ。後半の要塞のような神殿では、この２つがないとにっちもさっちもいかなくって、あっという間に極楽往生してしまう。

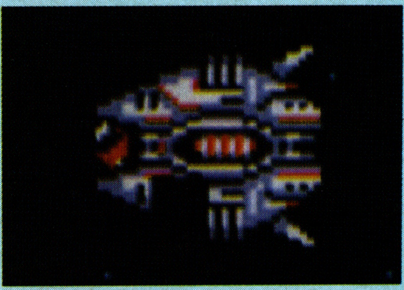


◀ステージ前半。なんとなくグラディウスでもみたような



◀ここからは、ほとんど身動きすらできない。きついんだ

弱っちい時にはクラッシュボムでパワー充填



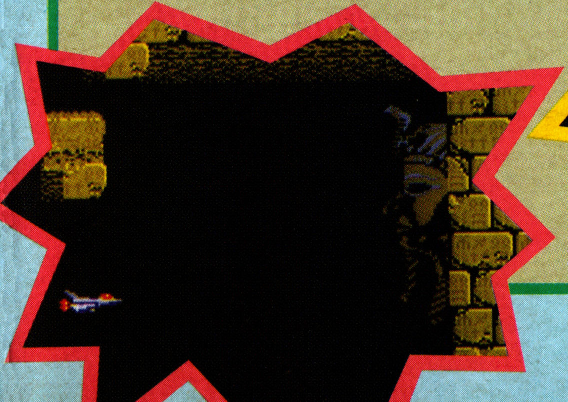
▶ステージ前半の中ボスとして、３つそろって出てくる

ステージ前半を終了してくるクラッシュボムは、めざしみたいに３機ならんで弾をうってくる。こいつらは逃げないし、倒さないとステージ後半には行けないのだ。しかし、こいつらの撃ちだす弾の中にはいくつか黄色いものもあり、これはカプセルを含んでいる。気長にためていくには最高だぜ。

カラーボールがぶんぶこぶんぶこ飛びまわってるう

ステージ５のボスツタンカームは神殿の中からぬーっと出現する。この時、もちろん岩なんかはよけておくけど、目をねらって撃ちっぱなしにしておくと、一番最初にいくらかのダメージをおわせることができる。あとはカラーボールをよけろ。





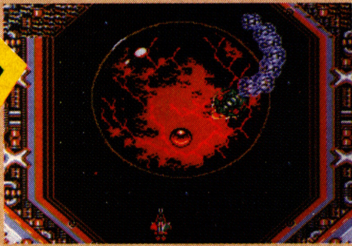
◀▲古代文字の書かれたレンガがくずれ、巨大なカラーボールを撃ちだしてやつが来る

ステージ6はどうなる!?

こうしてステージ５までをクリアすると、その先にはいよいよ最終ステージが出現する。群らがる親衛隊をたたきつぶし防衛網のかなたには、貪欲な蛇の姿をした巨大な敵が待ちうける。



▲前作に比べ異様に巨大なモアイ



▲沙羅曼蛇との最終決戦の行方は？

必本ゲーマーの

俺の沙羅曼蛇が日本一!!

数いるゲーマーの中でも選りすぐりの必本ゲーマー達。その中の沙羅曼蛇フリークの面々は、〝俺こそは日本一〞と自負している。そこで彼等のレビューをちょっと………。

俺の選んだベスト3
シューティングだ!!
①沙羅曼蛇
②ゼビウス
③グラディウス

我、無駄な殺生はせず

師範代　大堀

オプションを上手く活用するのが沙羅曼蛇攻略の上での鍵だ。ただがむしゃらにショットボタンをたたくより、オプションを効果的にフォーメーションさせ、自分の手を汚さず、労力を最少限におさえるプレイの方が安全だし、見ていて芸術的な美しさが感じられてしまう。このオプションのフォーメーション技をマスターしてハイレベルなプレイをしようぜ！



◀ステージ5のこのあたりはオプションだけで！

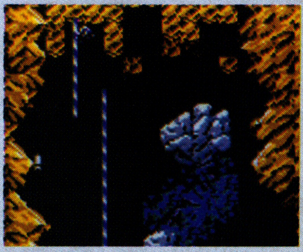
俺の選んだベスト3
シューティングだ!!
①ザナック
②ファンタジーゾーン
③沙羅曼蛇

連射にサヨナラを告げて。

〝勝負するかぁ?〟小沢

沙羅曼蛇には、連射はほとんど使う必要はない。レーザーを使えるようになったら、ずっとボタンを押しっぱなしにしておけばいいのだ。あとは、戦闘中に自機を見失わないようにしてれば、まずやられる事はないはずだ。えっ？　それでも死ぬ？　いやあ悪い悪い。ついつい自分の場合を書いてしまった。

腕に自信がある奴！　俺と勝負するかあ〜!?



◀ここは何処？私はいったい何処にいるのっ？

俺の選んだベスト3
シューティングだ!!
①スターフォース
②沙羅曼蛇
③スターソルジャー

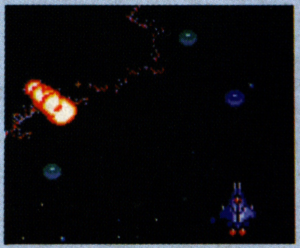
トロい奴ほど馬鹿を見るのよ!!

One Day 平田

よける事を知らんよーな奴には、このゲームを攻略する事はできん！　わしはハッキリ言うちゃる。

それがなんでかは、やってみにゃあわからんじゃろうけど、その辺のほのぼのしたゲームとは全然違うゆーことは覚えときんさい。

よけ方ゆーもんを知らんよーじゃまずクリアーはできんけーね。（私は大ウソツキだがこれだけは本当）



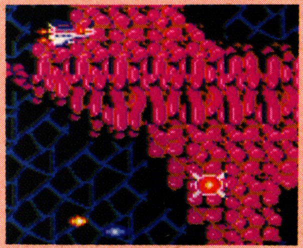
◀こいつらは根性が悪いよけるのがとっても大変

俺の選んだベスト3
シューティングだ!!
①エクセリオン
②沙羅曼蛇
③ゲイモス

どうせオイラはタコな腕前だぜ

牛丼　栗山

どひゃー!!　なんてこったい全滅だよ〜。実は今やっているのはサンプルロムで98機バージョンというとてつもなくやりやすいはずのやつなんだ。それが、2周目で全部アウトってのはなんだこらあ。というわけで、こんなタコゲーマーでは、みなさんにお教えできるのはせいぜい基本テクで、あの自機がやられてもオプションは回収できるって事ぐらいかな。



◀やられても、オプションは回収することが可能

昭和62年9月4日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第2巻第17号通巻30号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可